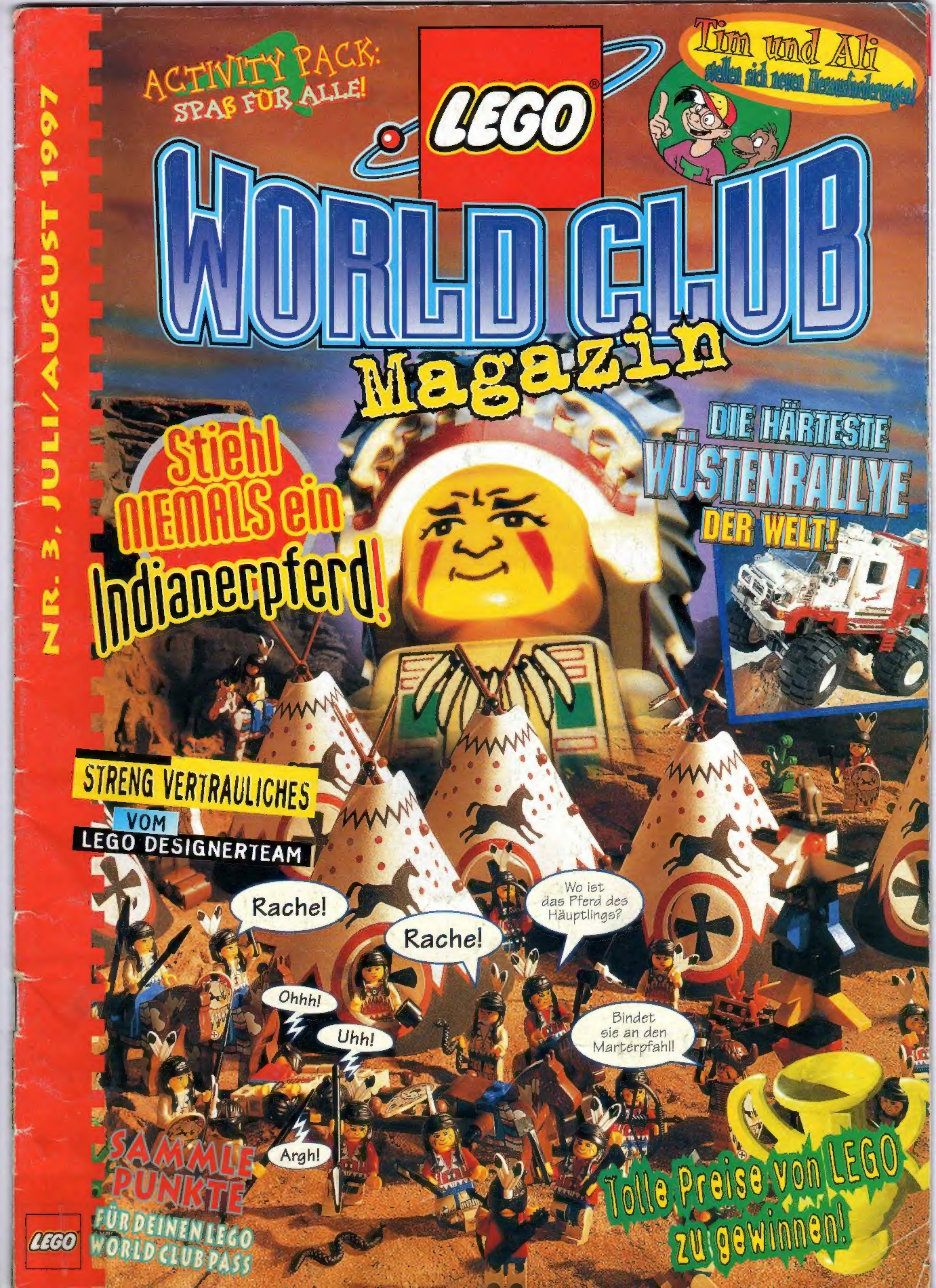

NR. 3, JULI/AUGUST 1997
ACTIVITY PACK:
SPAß FÜR ALLE!
LEGO
WORLD CLUB
Magazin
Tim und Ali
stellen sich neuen Herausforderungen!
Stiehl NIEMALS ein Indianerpferd!
DIE HÄRTESTE WÜSTENRALLYE DER WELT!
STRENG VERTRAULICHES
VOM
LEGO DESIGNERTEAM
Rache!
Rache!
Wo ist das Pferd des Häuptlings?
Ohhh!
Uhh!
Bindet sie an den Marterpfahl!
Argh!
SAMMLE PUNKTE
FÜR DEINEN LEGO WORLD CLUB PASS
LEGO
Tolle Preise von LEGO zu gewinnen!



Auflösung auf Seite 17

IMPRESSUM
Verleger, Herausgeber und Vertrieb: LEGO GmbH, LEGO Straße, 24594 Hohenwestedt
Redaktion: LEGO World Club, Postfach 1262, 24591 Hohenwestedt
Geschäftsführer und Redaktionsmanagement: Dr. Harald Wachenfeld
Richtung des Magazins: Bau-, Spiel- und Ideenmagazin für Kinder, die mit LEGO spielen.
Druck: Colorprint North, Denmark.
Das LEGO World Club Magazin ist Bestandteil des LEGO World Clubs und erscheint sechsmal im Jahr.
Der Clubbeitrag beträgt DM 35,- jährlich.



Mit dem LEGO WORLD CLUB zu Besuch beim Circus SARRASANI

Für die fünf LEGO WORLD CLUB Mitglieder André, Christopher, Claas, Daniel A. und Daniel E. hieß es: Manege frei! Sie wurden eingeladen, einmal hinter den Kulissen richtige Zirkusluft zu schnuppern.


Wo ist sie denn? Der Magier mit seiner Assistentin

Wirklich witzig, Clown Sergej

Clown Sergej

Wer in den Circus Sarrasani geht, der hat gut lachen. Dafür sorgt schon Clown Sergej. Und weil lachen hungrig macht, haben wir uns mit Bockwurst, Popcorn und Cola gestärkt.

Unser Erinnerungsfoto mit André Sarrasani

André Sarrasani

André Sarrasani ist nicht nur der Zirkusdirektor, sondern auch noch ein toller Zauberer. Nach der super Vorstellung haben wir ihn „persönlich" kennengelernt.
Für jeden gab´s ein Autogramm und ein gemeinsames Foto – und als Erinnerung an diesen Tag haben wir alle einen Clown aus LEGO Steinen bekommen.

Autogramme vom Star-Zirkusdirektor

Bärenstark

Auf dem Rundgang konnten wir nicht nur alle Tiere besuchen, die im Zirkus auftreten, sondern sie auch hautnah erleben. Bär „Ben" wurde nämlich extra aus dem Käfig geholt, um mit uns für ein Foto zu posieren – und um sich streicheln zu lassen!


Hier ist der Bär los!

Echt gut, diese Scheine

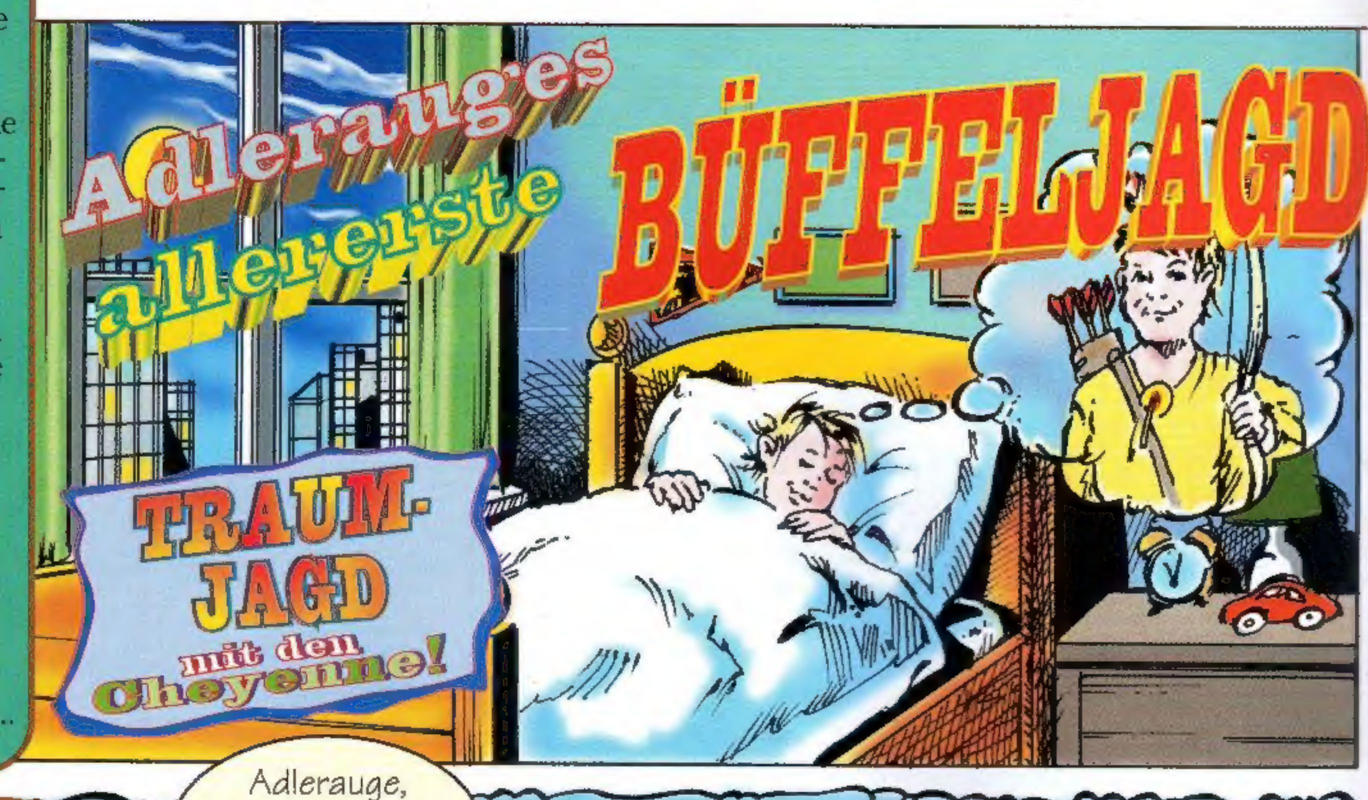
Jedes LEGO WORLD CLUB Mitglied erhält Gutscheine für ermäßigten Eintritt bei Circus Sarrasani und neun weiteren LEGO WORLD CLUB Partnern.



PARTNER-HOTLINE
01 80/522 13 17
Nähere Informationen zu den Veranstaltungen erfährst du unter dieser Nummer.



Es ist Nacht und die Präriewölfe heulen. Oder sind das die Indianer? Solange wie Jim Morgan zurückdenken kann, hat er davon geträumt, ein Indianerjunge zu sein. Sein Indianername ist Adlerauge. Vielleicht weil seine Augen ein kleines bisschen schielen. Trotzdem kann er mit ihnen so scharf sehen wie ein wirklicher Adler. Heute Nacht träumt er davon, wie er auf die erste Büffeljagd seines Lebens geht ...



In Jims Traum spricht Häuptling Heulender Wolf zu ihm ...

Adlerauge, bist du bereit für deine erste Büffeljagd ...

Na klar!!!

Aber zuerst muss Adlerauge ein wildes Pony einfangen und zähmen ...

Reite mit dem Pony in den Fluss! Dort wird es bald müde vom Ausschlagen sein ...

Jaaa!!!

Braver Junge! Nun können wir zusammen Büffel jagen!



COOLE FAKTEN

Cheyenne Indianerjungen lernten ab dem Alter von drei Jahren, mit dem Bogen umzugehen. Auf diese Weise wuchsen sie zu guten Büffeljägern heran, wenn sie älter wurden. Die Büffel waren lebenswichtig für die Cheyenne. Ohne sie konnten die Indianer nicht überleben. Büffel, das bedeutete Fleisch zum Essen und Häute für Tipis, Mokassins und Taschen. Und der Medizinmann benutzte Knochen und Schädel für seine Rasseln, um die bösen Geister zu vertreiben.



Stiehl niemals ein Indianerpferd!!!!!

Schwarzer Adlers Stamm ist auf dem Kriegspfad. Vier weiße Pferde sind in der Nacht gestohlen worden. Wenn man etwas auf gar keinen Fall von Indianern stehlen sollte, so sind das Pferde - und erst recht nicht die weißen. Die Indianer geraten darüber in fürchterliche Wut. Und sie werden alles tun, um sie zurückzubekommen.

Der Medizinmann des Stammes ruft den Großen Geist an ...

Der Große Geist sagt, dass die Pferdediebe hinter den Bergen sind. Und sie haben Büffelhörner auf ihren Tipis. Ugh, der Große Geist hat gesprochen.

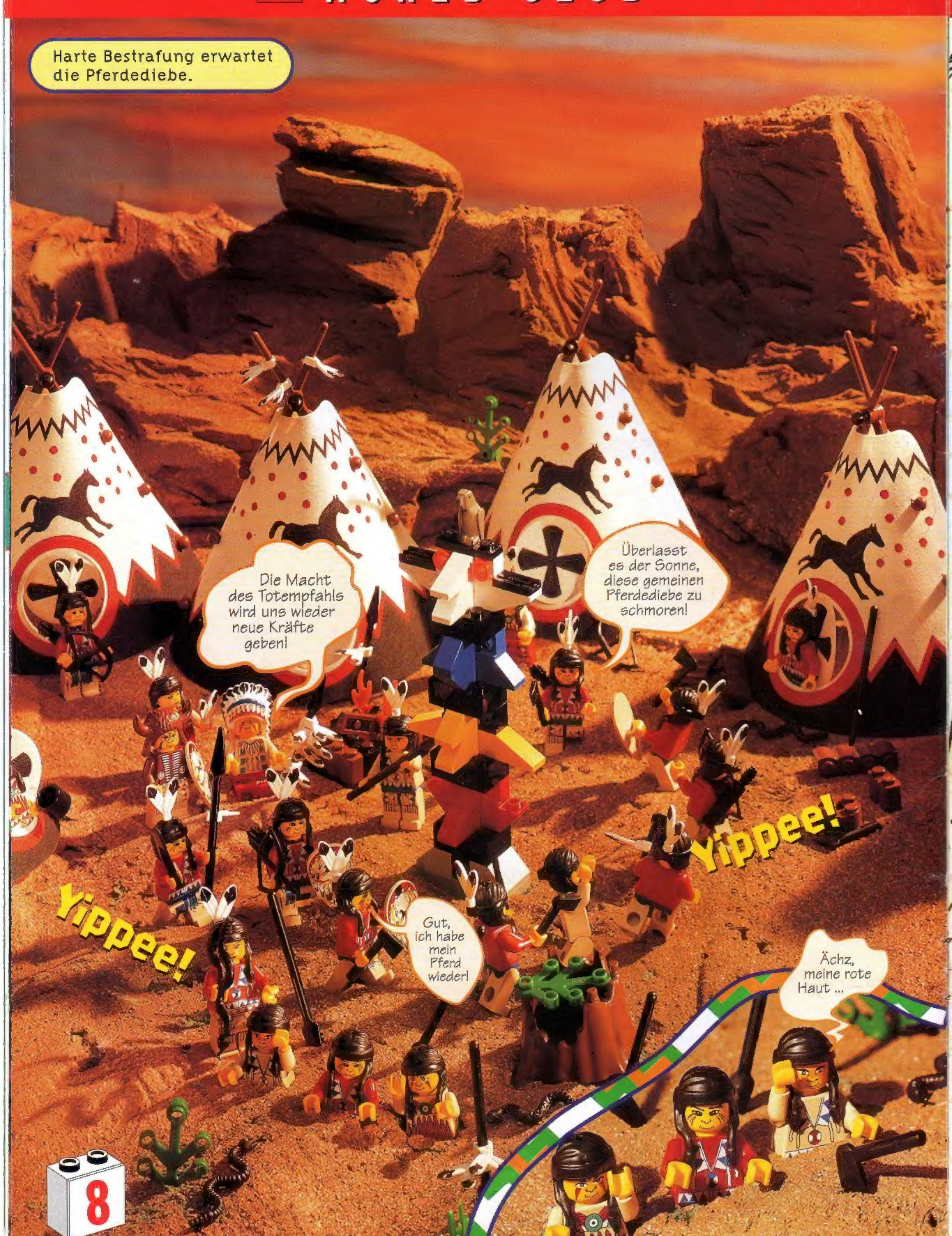
Ah, also sind die Pferdediebe Krähenindianer ... sie malen Büffelhörner auf ihre Tipis ...

Die bunten Federn im Kopfschmuck des Häuptlings zeigen, dass er schon viele Kämpfe gegen andere feindliche Stämme gewonnen hat ...

Bereitet euch auf den Kampf vor, meine tapferen Krieger!


Schwarzer Adler stellt ihnen eine Falle ...
Wir fahren den Fluss hinunter und lenken die Pferdediebe ab.
Und gleichzeitig kommen wir auch über die Berge und überraschen sie von hinten.
Wir werden ihnen dieses brennende Kanu schicken, um sie zu verwirren ...
Der listige Schwarze Adler lockt sie in seinen Hinterhalt ...
Ergebt euch ... ihr lausigen Pferdediebe!
Mit vielen Männern
Oh nein, Schwarzer Adler
Wir haben sie!
Das geschieht ihnen recht!!!
Wir tun, was ihr sagt!
Nicht schießen! Nicht schießen!

Harte Bestrafung erwartet die Pferdediebe.





Time Cruisers
Die Hexe Izralda wird alles versuchen, um die Welt zu beherrschen. Es ist ihr bereits gelungen, in Kontakt mit dem Sternenvolk zu treten, Wesen aus dem fernen Weltall, die jetzt auf dem Weg zur Erde sind. Und Izralda ist sich sicher, dass deren Technologie sie unbeschreiblich mächtig machen wird! Tim hilft dem Grafen Fledermaus in seinem verzweifelten Kampf gegen die Hexe. In der letzten Folge waren sie gerade auf die Spitze des Turmes gelangt, als es plötzlich eine gewaltige Explosion gab!!!!
Graf Fledermaus
Izralda
Aaaargh!
Wir stürzen Richtung Erdboden!
Uh?
Hey, jemand vom Sternenvolk in einem gewaltigen UFO!
Gerettet! Das haben wir dem Energiefeld des UFOs zu verdanken!
Wow, das ist galaktisch!
Etwa 15 km über dem Boden stoppt das UFO.
Wir haben euer Signal empfangen. Warum seid ihr mit uns in Verbindung getreten?
Hey, sie denken, wir wären das gewesen?!
Dabei waren wir das überhaupt nicht ...
Hmmmm.
Ähem ... O ehrenwerte Abgesandte des Sternenvolkes! Wir haben den Kontakt gesucht, um euch um Hilfe zu bitten, im Kampf gegen die böse Hexe Izralda und ihren Drachen ...







STARK!

Wir werden es ihr zeigen!

Yippie!

ANGRIFF!!!

Jaaa!!!!

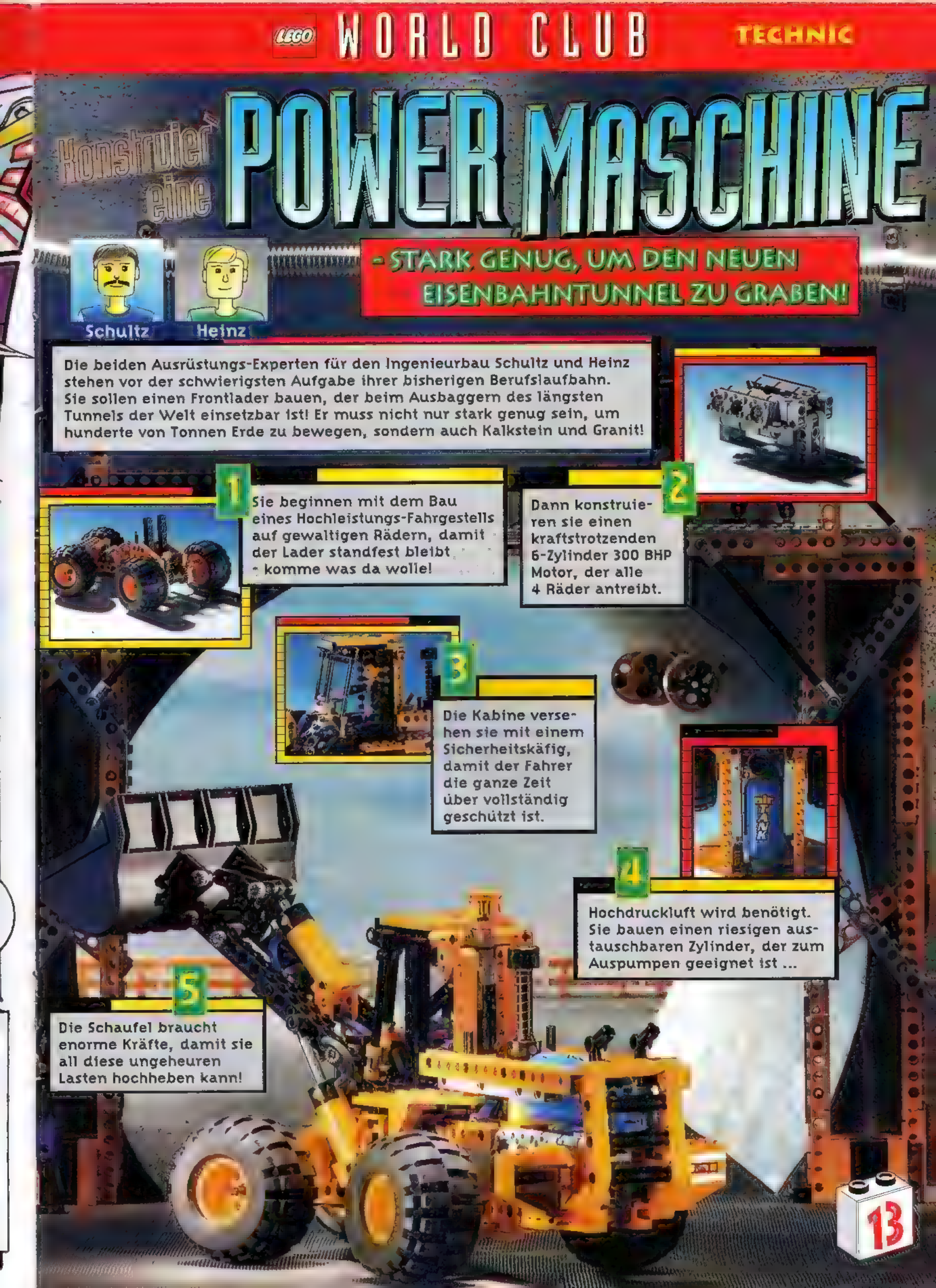





Hmmm ...
Was wäre, wenn ich meine Zauberkraft einsetzen würde, um meinen Hexenhubschrauber und die Hexengondel mit diesem verrückten Time Cruiser zu koppeln?
Ha! Ha! Ha! Ha! Ha!
Kurz danach
WAAAS? Irgendetwas fliegt direkt über uns!
Oh, bestimmt ihr dummer Drache ... Al wird mit ihm schon fertig, keine Angst!
Komm nur!
Wir sind total überlegen!
Aaarghh!
Sie ...
... Sie hat den Time Cruiser in einen Hexen Cruiser verwandelt!
Sie eröffnet das Feuer! Passt auf!
Ha ha
TZU! TZU! TZU! TZU! TZU! TZU!
Ihr habt eure Chance gehabt! He, he, he!
SWOFF!
Ohhh!
Argh!
Ihre Magie zusammen mit der Technologie macht sie unbesiegbar mächtig!!!
TZAMM!
FOOM!
Nach links! Weicht ihren technomagischen Strahlen aus!



Ufff ...
WHAM!!
FOOOF
TZU!
TZU!
TZU!
Das war knapp!
BOOOOGAM
In Ordnung, nun sind wir in Position.
Alle bereit?
Feuer!
ZAAMMMM!!
ZAAMMM!!
Uh? Neiiin!
POF!
POF!
POF!
ZAAMMMM
ZAAAMMMM
Frösche? Sie hat eure Strahlen in Frösche verwandelt?
Wie nett! Vielen Dank für all diese niedlichen Frösche!
Oh, vielleicht gibt es noch eine allerletzte Chance, IXVIZIKIL!
Alles ist verloren es gbt nicnts, was wir noch tun konnten
Ich habe einen Plan!
Aber d eser P an muß ein wirklich guter se n! Denn zralda st bereits dabe, nren Hexen Cru ser zu wenden, für den etz-ten todl cnen Angriff .. Kann Tim das Unmög-liche schaffen? Werden d e Freunde doch noch s egen? Die Fortsetzung wird bestimmt stürm sch! Aber warte einfach ab, und es d e nächste Ausgabe des LEGO World Club Magazins!
Ach nerrje ...


Konstruiert eine
POWER MASCHINE
- STARK GENUG, UM DEN NEUEN EISENBAHNTUNNEL ZU GRABEN!
Schultz
Heinz
Die beiden Ausrüstungs-Experten für den Ingenieurbau Schultz und Heinz stehen vor der schwierigsten Aufgabe ihrer bisherigen Berufslaufbahn. Sie sollen einen Frontlader bauen, der beim Ausbaggern des längsten Tunnels der Welt einsetzbar ist! Er muss nicht nur stark genug sein, um hunderte von Tonnen Erde zu bewegen, sondern auch Kalkstein und Granit!
1
Sie beginnen mit dem Bau eines Hochleistungs-Fahrgestells auf gewaltigen Rädern, damit der Lader standfest bleibt - komme was da wolle!
2
Dann konstruieren sie einen kraftstrotzenden 6-Zylinder 300 BHP Motor, der alle 4 Räder antreibt.
3
Die Kabine versehen sie mit einem Sicherheitskäfig, damit der Fahrer die ganze Zeit über vollständig geschützt ist.
4
Hochdruckluft wird benötigt. Sie bauen einen riesigen austauschbaren Zylinder, der zum Auspumpen geeignet ist ...
5
Die Schaufel braucht enorme Kräfte, damit sie all diese ungeheuren Lasten hochheben kann!



Nur für Mitglieder...

WIR WÜNSCHEN DIR VIEL SPASS MIT DEM NEUEN LEGO WORLD CLUB MAGAZIN UND DEM ACTIVITY PACK!

Auch diesmal kannst du wieder viele Punkte für deinen LEGO World Club Pass sammeln! Zum Beispiel wenn du am neuen Bauwettbewerb teilnimmst oder uns deine Ideen oder Anregungen zum LEGO World Club schickst. Wir sind schon ganz gespannt...

Im LEGO World Club Büro kannst du uns immer anrufen! Von Montag bis Freitag von 7 - 18 Uhr sind wir für dich da, falls du eine Frage hast oder etwas im LEGO World Club Shop bestellen möchtest:

0180 / 522 13 14



1 PUNKT

Mit jedem neuen Magazin bekommst du einen Punkt!

2 PUNKTE

Jede Teilnahme an einem LEGO Bauwettbewerb im Magazin oder Activity Pack bringt dir zwei Punkte für deinen LEGO World Club Pass!



2 PUNKTE

Besuch eine LEGO Schau und du bekommst dafür zwei Punkte!

Bei welchen LEGO Schauen du Punkte sammeln kannst, erfährst du unter der LEGO World Club Schauen Hotline: 0180 / 522 13 16.

2 PUNKTE

Für deine eingesendeten Ideen oder Anregungen zum LEGO World Club erhältst du pro Magazin (maximal) zwei Punkte. (Bitte keine Produktvorschläge einsenden.)

5 PUNKTE

Für jedes neue LEGO World Club Mitglied, das du wirbst, erhältst du fünf Punkte!




WIE HOCH
IST DEINE PUNKTZAHL?
Das kannst du bekommen:
0 - 11 PUNKTE =
Ein toller LEGO World Club Schlüsselanhänger
-30 PUNKTE =
Ein LEGO World Club Cap
31-40 PUNKTE =
Die exklusive LEGO World Club Uhr
41 - ... PUNKTE =
Eine EXKLUSIVE LEGO Schachtel, die du sonst nirgendwo bekommen kannst: Robo Force Planet Walker. 220 Elemente fur spannende Weltraum-Abenteuer.
ÜBRIGENS:
Jedes Mitglied mit mehr als 10 Punkten nimmt automatisch am großen Gewinnspiel teil und kann eine Reise zum LEGOLAND Park Windsor gewinnen!
LEGOLAND
KEINE PANIK BEIM ZÄHLEN:
Wir merken uns alles!!!
Wir haben eine
ganz spezielle LEGO
World Club-Datenbank
mit der wir uns jeden
einzelnen Punkt merken
den du sammelst. Natürlich
achten wir darauf, daß du all
deine Belohnungen und Preise
Nach einem Jahr zählen
Punkte und schicken dir
zu. In deinem Pass kannst
sammeln, die wir dir im
zuschicken. So behältst
Überblick und dein Pass
dem Punkt wertvoller
Pferde-Palast
LEGOLAND BILLUND
SINSHEIM
HELLABRUNN
TECHNIK MUSEUM SPEYER
ZOO DUISBURG
Hagenbeck
LEGOLAND
LEGO WORLD CLUB GUTSCHEINE!
Bei unseren LEGO World Club Partnern kannst du tolle Dinge erleben...
Wenn du einen der Gutscheine für ermäßigten Eintritt einlösen möchtest, musst du einfach nur deine Clubmitgliedsnummer auf den Gutschein schreiben und an der Kasse abgeben. Vergiss nicht, deinen Pass mitzunehmen, damit du ihn an der Kasse vorzeigen kannst!!!
Nähere Informationen zu den Tourneeplänen der Zirkusse erfährst du unter unserer Partner-Hotline: 0180 / 522 13 17!

14. Deutsche  Meisterschaft

Hi! Wir sind die lustigen Eumel der 16 Landessieger der 14. Deutschen LEGO Meisterschaft

Zum beEumeln!

Zur Endausscheidung wurden alle [illegible]
Da war vielleicht was los.
Schließlich stand nicht nur der Wettbewerb auf [illegible]
den fantastischen LEGOLAND Park erkunden und erobern.



Die erfolgreichen 16



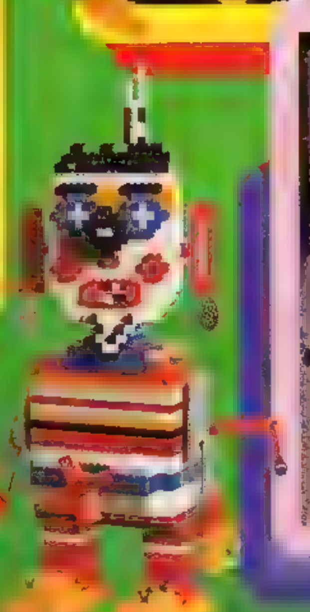
Ohne Fleiß kein Preis!

Gewonnen hatten damit eigentlich schon alle, die sich für die Endausscheidung qualifiziert hatten. Doch es sollte nur einen Deutschen LEGO Meister 1997 geben, und damit mußten die Kinder noch mal ran.





Die Jury hat entschieden:





Alina mit ihrem Siegerpokal!

Und die glückliche Gewinnerin ist: Alina Jensch, 8 Jahre, aus Bielefeld. Herzlichen Glückwunsch!
Auch wenn es nur einen Deutschen Meister gab, am Ende sind alle Kinder glücklich nach Hause gefahren. Auf Wiedersehen im nächsten Jahr!

Möchtest du ein INDIANER AUF DEM KRIEGSPFAD SEIN?

Dafür brauchst du unbedingt Kriegsbemalung! Sie zeigt den anderen Indianern, welchem Stamm du angehörst und welche Heldentaten du schon vollbracht hast. Trotzdem, nimm nicht irgendwelche Farbe! Du darfst nur solche verwenden, die deiner Haut nicht schadet. Am besten, du entscheidest dich für Schminke, die man für Theateraufführungen benutzt, im Karneval oder einfach beim Verkleiden. Erkundige dich doch in deinem Spielzeuggeschäft!

Du möchtest ein Cheyenne sein?

Dann ist dies deine Kriegsbemalung. Und wenn du auch noch für deine Schnellfüßigkeit und Ausdauer bekannt sein möchtest, dann mal' dir die Hörner eines Antilopengeweihs auf dein Gesicht. Die Antilope ist eines der schnellsten und zähesten Lebewesen der Prärie.

Das Zeichen der Cheeyenne

Oder möchtest du dich in einen Apachen verwandeln?

Ihre Kriegsbemalung ist eine andere. Und falls du deine Feinde noch davor warnen möchtest, dass du ein großartiger Schütze bist, dann malst du einen prächtigen Pfeil auf dein Gesicht mit roten Spritzern. Nun weiß jeder, dass du immer ins Ziel triffst!

Das Zeichen der Apachen

Oder möchtest du ein Krähen-Indianer sein?

Das erfordert eine dritte Art der Kriegsbemalung! Und wünschst du dir, jedem zu zeigen, welch ein ausgezeichneter Reiter du bist? Dann mal' ein Pferd oder einen Pferdehuf auf dein Gesicht. Damit wird klar, niemand reitet schneller als du!

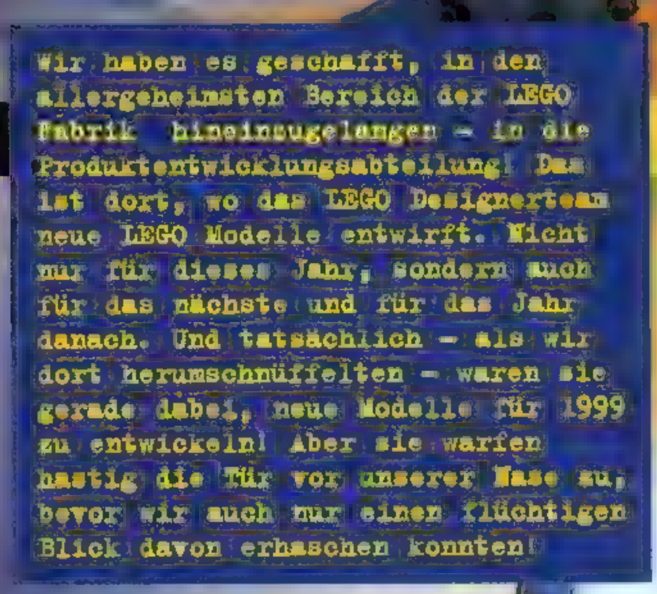
Das Zeichen der Kräheninadianer

Lösung von Seite 2: 4 und 7



HINTER DEN KULISSEN DER LEGO PRODUKTENTWICKLUNG

Die Einführung neuer LEGO Modelle ist immer STRENG GEHEIM!



Wir haben es geschafft, in den allergeheimsten Bereich der LEGO Fabrik hineinzugelangen – in die Produktentwicklungsabteilung! Das ist dort, wo das LEGO Designerteam neue LEGO Modelle entwirft. Nicht nur für dieses Jahr, sondern auch für das nächste und für das Jahr danach. Und tatsächlich – als wir dort herumschnüffelten – waren sie gerade dabei, neue Modelle für 1999 zu entwickeln! Aber sie warfen hastig die Tür vor unserer Nase zu, bevor wir auch nur einen flüchtigen Blick davon erhaschen konnten!

Du kannst nicht einfach in die Produktentwicklungsabteilung hineinmarschieren. Du musst eine spezielle Ausweiskarte haben und deinen Code eingeben, bevor sich die Tür vor dir öffnet!



Wir sprachen mit einigen aus dem Team, die die neue Raumschiff-serie entworfen haben, über die bald der Vorhang gelüftet wird. Es machte ihnen großen Spaß darüber zu reden, geradeso als sprächen sie über ihre eigenen Kinder. Wahrscheinlich, weil sie mit großer Begeisterung erfinden und spielen. Und sie können gut mit Kindern reden.

Macht sie cooler, schärfer, mehr hi-tech-mäßig und geheimnisvoller!

Und gebt uns einige fantastische Raumschiffe, um damit herumzufliegen!!

Es braucht einen superstarken Schutzschild, um es vor dem Verbrennen zu schützen, beim Wiedereintritt in die Atmosphäre auf seinem Weg zurück zur Erde!

Wir sprechen immer mit den Kindern, wenn wir dabei sind, neue Modelle zu entwerfen. Zum Beispiel hielten die Kids nicht viel von unserem allerersten Raumschiff, mit dem wir herauskamen. Sie fanden es viel zu brav, sagten sie.

Und es muss bewegliche Teile haben, damit wir alle möglichen tollen Sachen beim Spielen damit machen können!



HAST DU LUST, BEI DER HÄRTESTEN RALLYE DER WELT MITZUMACHEN?

Unser starker Trans-Continental Big Foot nimmt an der zermürbenden Afrika Wüstenrallye teil, bei der 200 Autos, 100 Motorräder und über 150 Trucks an den Start gehen. In nur 15 Tagen müssen sie 8518 Kilometer Wüste durchqueren. Es geht durch absolut menschenleeres Gebiet - von einer Handvoll Dörfer und Oasen abgesehen. Der Rest ist Sand, Sand und nochmals Sand!!!!

NAVIGATION DURCH SATELLITEN

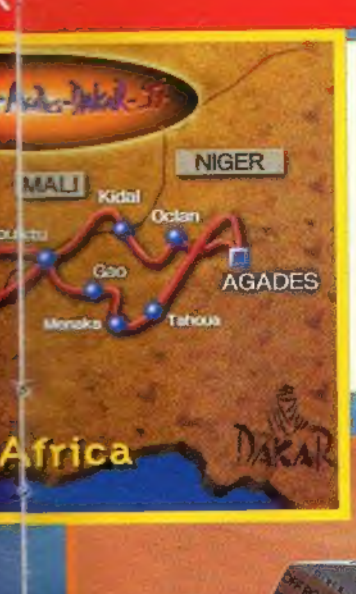
Der Trans-Continental Big Foot ist mit einem Navigationssystem ausgerüstet, dass Signale von Satelliten aus dem Weltraum empfängt. Die Satellitensignale ermöglichen der Crew, auf ihren Monitoren zu überprüfen, welchen Weg sie nehmen müssen. Das ist sehr nützlich in der Wüste ohne Straßen - oder Straßenschildern!

DER COOLSTE RALLYE TRUCK

WROOOOOOOOOMMMM!!! Der Trans-Continental Big Foot ist speziell für dieses Rennen gebaut worden. Er hat eine gigantische Bereifung und liegt so hoch über dem Boden, dass die Crew eine Leiter braucht, um in die Fahrerkabine zu klettern! Seine Motorkraft ist SENSATIONELL: Er besitzt einen doppelten Turbogenerator, das bedeutet über 600 PS, und einen Vierradantrieb. Und er macht beinahe 180 km/h, obwohl sein Gewicht bei mehr als 10 Tonnen liegt!!!

GEFAHRENZONEN

Alle Fahrer haben Karten, die ihnen die Gefahrenzonen zeigen. Aber Unfälle passieren trotzdem. Gewaltige Löcher im Sand sorgen dafür, dass sich Autos und Trucks wie Spielzeug überschlagen oder in Flammen aufgehen. Manchmal explodieren sie sogar!

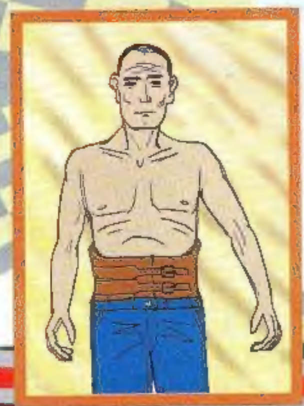


SANDSTÜRME SIND DAS SCHLIMMSTE

Heftige Stürme wirbeln plötzlich den Sand auf. Die Sicht fällt auf Null. Die Fahrer müssen stundenlang warten, bis der Sturm vorbeigezogen ist. Und wenn das endlich geschieht, ist alles voller Sand. Der Motor, die Kabine, Mund und Nase der Fahrer - auch wenn sie sich unter einer Decke verborgen haben.

NUR DIE ZÄHESTEN SCHAFFEN ES

Um sich vor Körperverletzungen zu schützen, die durch die holprige Wegstrecke hervorgerufen werden, legen die Fahrer Sicherheitsgurte an. Sie tragen auch Helme und feuerfeste Overalls. Und sie besitzen alle eine fantastische Kondition.
Die müssen sie auch haben, wenn sie hunderte von Kilometern am Tag durch den heimtückischen Wüstensand fahren wollen. Und dennoch, viele von ihnen schaffen es niemals bis zur Ziellinie!









Möchtest du an einer Wüstenrallye teilnehmen?



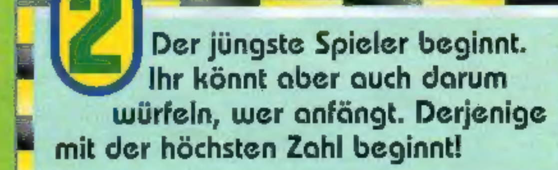


BAUEN & SPIELEN

3-in-einer-Reihe!

Sei der erste, der 3-in-einer-Reihe schafft! Das Spielen von 3-in-einer-Reihe mit einem Freund macht wirklich Spaß. Und es ist kinderleicht, ein Spielbrett zu bauen! Die LEGO Steine mit vier Knöpfen sind für dieses Spiel am besten geeignet. Es ist ein Spiel für zwei Spieler - und du brauchst für jeden 13 Steine. 13 in einer Farbe für dich - und 13 in einer anderen Farbe für deinen Mitspieler.

1 Du brauchst nur eine LEGO Grundplatte und einige möglichst lange LEGO Steine. Die langen Steine sollten dieselbe Farbe haben, brauchen aber nicht dieselbe Länge zu besitzen. Wie du sehen kannst, unterteilen sie die Platte in einfache Vierecke - und es gibt 25 von ihnen.

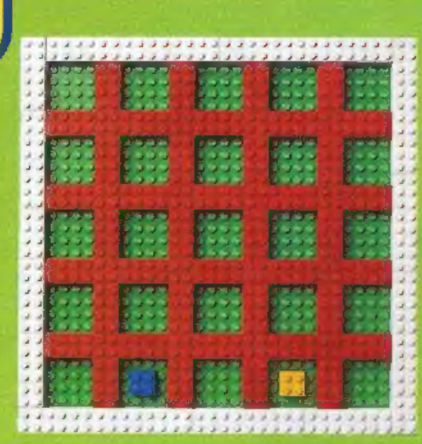


2 Der jüngste Spieler beginnt. Ihr könnt aber auch darum würfeln, wer anfängt. Derjenige mit der höchsten Zahl beginnt!



3

Jeder Spieler darf nur einen Stein pro Runde setzen. Und ihr müsst am Boden anfagen!



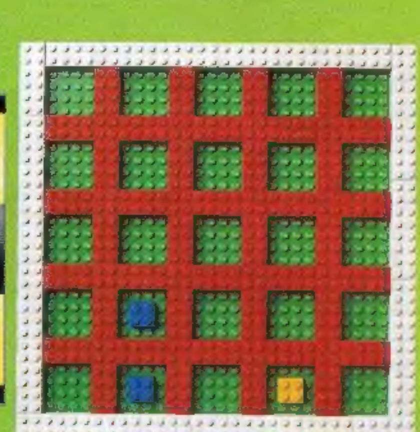
4



Deshalb: Das ist nicht erlaubt!

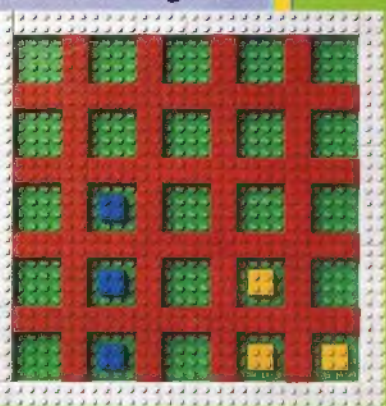
5

Jeder Spieler kann einen Stein nur in die untere Reihe setzen oder über einen Stein, der schon gesetzt wurde. Dies gilt für das gesamte Spiel - also seid ihr ständig auf der Suche nach leeren Plätzen!



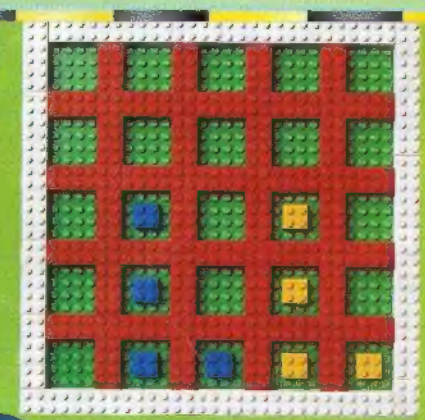
6

Es gewinnt derjenige, der es schafft, drei Steine in eine Reihe zu setzen - senkrecht, waagerecht oder diagonal.



7

Der erste von euch, der drei komplette Reihen geschafft hat, ist der Gewinner des gesamten Spiels! Vergesst also nicht, euren Punktestand im Auge zu behalten!



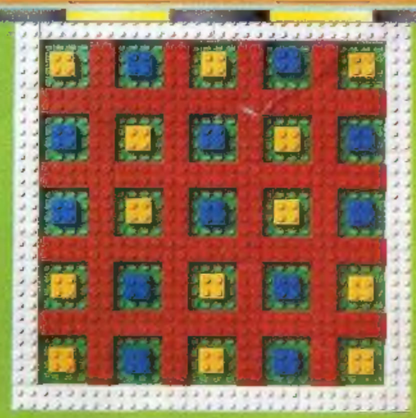
8

Wenn ihr gut seid, könnt ihr 3-in-einer-Reihe mehrere Male hintereinander auf dem selben Spielbrett spielen. Es ist auch möglich, das Spiel fortzusetzen, bis das Spielbrett voll ist! Aber ihr müsst schon sehr gut sein, um das zu schaffen - oder mit jemandem spielen, der schon fast eingeschlafen ist!



9

Es kann auch passieren, dass ihr das ganze Spielbrett gefüllt habt, und keiner von euch hat 3-in-einer-Reihe geschafft! Dann fangt am besten noch einmal von vorne an!






LEGO WORLD CLUB NÄCHSTE AUSGABE
AUSBLICK
AUF DIE NÄCHSTE AUSGABE EURES
LEGO WORLD CLUB Magazins
HABT IHR SCHON EINMAL EIN UFO GESEHEN?
VIELE LEUTE HABEN DAS ...
EINE GEWALTIGE GELÄNDERAUPE, DIE IN EINEN ROBOTER VERWANDELT WERDEN KANN!
Activity Pack
COOLE NEUE RÄTSEL UND SPIELE
Tim landet bei einem INDIANERSTAMM
441
SELTSAME ENTDECKUNGEN IN DER TIEFE DES OZEANS!
MEHR PUNKTE für deinen LEGO World Club Pass
HAST DU BEIM GROßEN LEGO BAUWETTBEWERB GEWONNEN?
Falls nicht, es kommt ein neuer!
PASS
® LEGO und das LEGO SYSTEM Logo sind geschützte Markenzeichen.
© 1997 LEGO Group. 925.541-D /0854000861